lire 15.000 HIGH QUALITY VIDEOGAMES MAGAZINE anno I dicembre '89

2

Max-Media

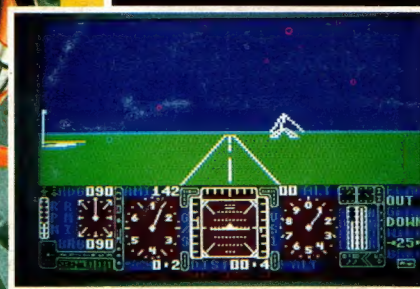
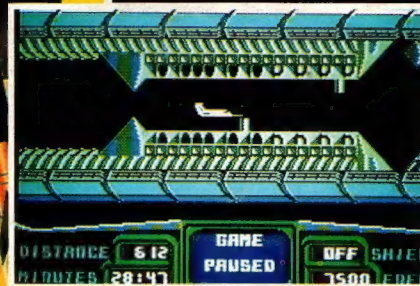
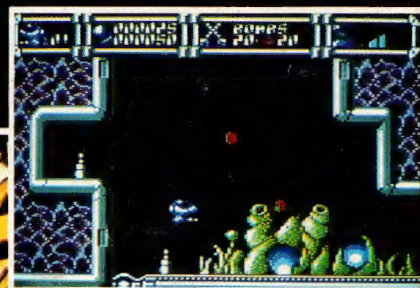
per Commodore 64

contiene 2 cassette ed 1 floppy disk

TERRAMEX

CYBERNOID

THE TUBE

TWIN TORNADO

Amiga
FICTION
NONSOLOHOBBY
lire 15.000
1
Max Media

anno I Dicembre 1989 n° 2

direttore responsabile
Guerrino Stanzani

coordinamento
Massimo Gnassi

redazione
Via Rainaldi, 5 - 40139 Bologna
Tel. 051/548348

stampa
La Fotometalgrafica S.p.A.
Via Torreggiani, 19 - Tel. 051/462108
S. Lazzaro di Savena - 40068 Bologna

fotocomposizione
Bicart s.r.l.
Via E. Zago, 7 - Tel. 051/250052
40128 Bologna

fotolito
Casari
ViaF.lliRosselli,35-Tel.051/700605
40013 Castelmaggiore Bologna

pubblicazione autorizzata dal Tribunale di Bologna in data 6/7/89 con decreto n° 5761

periodicità: mensile escluso agosto

una copia **L. 15.000**

distribuzione:
Parrini e C. s.r.l. Roma

La pubblicità è curata direttamente dalla Edi Grafi.Co

edizioni
Edi Grafi.Co s.r.l.
Via Rainaldi, 5 - Tel. 051/548348
40139 Bologna

editoriale

La prima, tragicamente sofferta, nascita è stata superata.
Oggi sappiamo che la rivista vi è piaciuta e l'avete acquistata in una percentuale che ci incoraggia ad andare avanti con la precisa intenzione di arrivare ad un prodotto editoriale degno di chiamarsi tale.
Di volta in volta la vedrete migliorare e soprattutto, troverete in allegato videogiochi di prima qualità ed i più nuovi possibile.
La prima risposta del mercato è stata positiva: a noi rimboccarci le maniche e meritare la vostra fiducia, a voi seguirci con costanza e con la certezza di non rischiare delusioni

Guerrino Stanzani

I programmi contenuti nella rivista sono assolutamente originali e quindi prodotti con criteri qualitativi uguali se non superiori riscontrabili all'acquisto del medesimo software nei negozi specializzati. Si è voluto migliorare il prodotto sotto diversi aspetti:

— Istruzioni complete in italiano, e dove possibile, anche piccoli trucchi per aiutare a completare il gioco;

— Rimasterizzazione, con il supporto del master originale della software house che ha realizzato il gioco, per ottenere un programma il più compatto possibile quindi più velocemente caricabile;

— Utilizzazione di sistemi di duplicazione professionali per garantire un prodotto sempre più affidabile e nello stesso tempo evitare che vengano distribuiti programmi non funzionanti.

Questo per rivalutare il mercato del software in edicola, che per anni è stato appannaggio di editori senza scrupoli, i quali hanno commercializzato programmi copiati integralmente o peggio modificato programmi altrui, vendendoli su infimi supporti magnetici e senza nessun controllo qualitativo.

Max-Media

sommario

Istruzioni per il caricamento

CASSETTA

Le due cassette che fanno parte di questa confezione contengono 4 giochi, uno per ciascun lato. Nella confezione troverai 4 etichette adesive da mettere sulla cassetta contenente il gioco corrispondente.
Come ottenere un perfetto caricamento:
— Se in precedenza utilizzato per altre cose, spegnere il computer per qualche secondo e quindi riaccenderlo;
— Molti programmi non funzionano se nel computer vi sono inserite delle cartucce di vario genere o se sono accese certe stampanti, in questo caso è sufficiente togliere le cartucce e spegnere le periferiche non necessarie;
— Inserire la cassetta nel registratore dal lato desiderato e riavvolgere completamente il nastro;
— Digitare LOAD e premere il tasto RETURN;
— Premere il tasto PLAY sul registratore;
— Il gioco si carica e parte automaticamente dopo qualche minuto;
— In certi giochi, particolarmente complessi, il caricamento avviene in diverse fasi, quindi, non bisogna premere lo STOP sul registratore dato che è il computer stesso a decidere quando proseguire nell'operazione;
— Al termine del caricamento può verificarsi che il gioco non parta immediatamente, ciò è normale, bisogna attendere un attimo che il computer scompatti il programma.
Consigli generali:
— Tenere il registratore lontano da fonti elettromagnetiche come ad esempio TV, Monitor, Altoparlanti ecc.;
— Si consiglia a fine utilizzo di riavvolgere sempre la cassetta per evitare che un contatto (basta un dito) possa rovinare il nastro;
— Riporre la cassetta in un luogo asciutto e lontano da fonti di calore

DISCO

Oltre alle due cassette, nella confezione, ci sono gli stessi 4 giochi registrati su un disco, per chi possiede il disk drive. Nella confezione troverai una etichetta adesiva da mettere in alto, a sinistra, sul dischetto.
Come ottenere un perfetto caricamento:
— Se in precedenza utilizzato per altre cose, spegnere il computer per qualche secondo e quindi riaccenderlo;
— Molti programmi non funzionano se nel computer vi sono inserite delle cartucce di vario genere o se sono accese certe stampanti, in questo caso e sufficiente togliere le cartucce.
— Inserire il floppy nel disk drive;
— Digitare LOAD "*",8,1 e pemere il tasto RETURN;
— Dopo qualche secondo compare il menù, selezionare tramite il joystick in port 2 il gioco desideraro e premere il fire per confermare;
— Il gioco si carica e parte automaticamente dopo qualche minuto;
— Alcuni giochi sono talmente complessi che necessitano di un intero lato del dischetto, in questo caso, tre sono registrati sul lato A, mentre l'altro è sul lato B;
— Al termine del caricamento può verificarsi che il gioco non parta immediatamente, ciò è normale, bisogna attendere un attimo che il computer scompatti il programma.
Consigli generali:
— Tenere il dischetto lontano da fonti elettromagnetiche come ad esempio TV, Monitor, Altoparlanti ecc.;
— Si consiglia a fine utilizzo di riporre il floppy nella sua busta per evitare che un contatto (basta un dito) o la polvere possa rovinare la superficie magnetica;
— Riporre il dischetto in un luogo asciutto e lontano da fonti di calore.

I VIDEOGIOCHI IN QUESTO NUMERO

Per questo numero della rivista, come nostra consuetudine, abbiamo selezonato per Voi quattro stupendi videogiochi che si distinguono dalla massa per originalità e giocabilità.

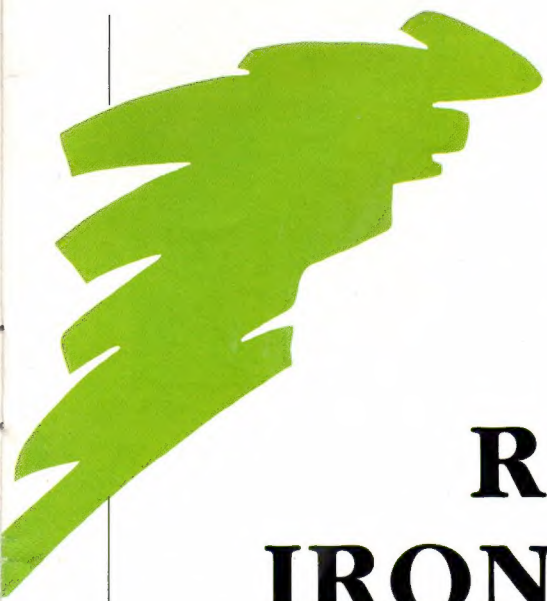
Il primo della serie è Terramex, programma sviluppato dalla Teque per la Grand Slam Entertainments, che si colloca nella cosiddetta categoria degli arcade-adventures. Si tratta sostanzialmente di un gioco semplice dal punto di vista arcade, ma arricchito di molti particolari classici degli adventure per cui completare il gioco non è più un semplice «smanettare» con il joystick, ma un rompicapo che richiede concentrazione e una buona dose di fantasia.

Il secondo gioco è il Cybernoid di Raffaele Cecco prodotto dalla Hewson. Alla sua uscita il gioco si è subito distinto per la buona giocabilità, la stupenda e fantasiosa grafica; tant'è vero, che da poco più di un mese, ne è uscito il seguito.

Per gli amanti del volo simulato Vi presentiamo il terzo gioco, prodotto dalla Doctor Soft (qui in versione aggiornata) Twin Tornado. Si tratta del più veloce simulatore di volo per C64 in cui, i programmatori hanno appositamente eliminato orpelli grafici inutili, per permettere un'azione di gioco in tempo reale. Per gli appassionati di shoot'em up.

THE TUBE della Quicksilva rappresenta una vera propria sfida grazie all'azione di gioco che si svolge, a seconda dei livelli, in tre prospettive diverse. Ma basta con la «filosofia», impugante ben saldamente il vostro joystick preferito, caricate il primo gioco e... buona fortuna!

REVIEW IRON LORD

di Steve Joy

Finalmente, dopo quasi un anno di attesa, è iniziata da parte della UBIsoft francese la commercializzazione di IRON LORD. Pubblicizzato già da diversi mesi su diverse riviste del settore il gioco viene distribuito in esclusiva, per l'Italia, dalla ITALVIDEO. La UBIsoft ha fatto un notevole salto di qualità, rispetto ai prodotti pubblicati lo scorso anno, e si è riprensentata con una nuova serie di videogames realizzati con estrema cura, sotto tutti gli aspetti, grazie a diversi team di programmatori in grado di sfruttare a fondo ciascuna macchina su cui vengono effettuate le conversioni. Non appena si carica il gioco, sia nella versione Amiga che C64, non si può fare a meno di notare la splendida grafica e la entusiasmante colonna sonora che accompagna il giocatore nelle diverse fasi ed azioni del programma. Il concept del gioco non è certo il massimo per originalità però l'iper-sfruttata ambientazione medioevale viene qui approfondita rispetto a giochi simili o all'ormai «classico » Defender of the Crown. Si tratta sostanzialmente di un arcade-adventure in cui però le parti che potremmo definire arcade sono molteplici e varie rispetto al Defender e coinvolgono il giocatore sia dal punto di vista della abilità con il joystick sia da quello «intellettuale» per la strategia richiesta senza la quale non è possibile completare il gioco. Il personaggio del gioco, IRON LORD, è il figlio dell'ormai anziano LORD, proprietario di grossi feudi. Dopo l'invasione di un potente nemico, citato come EVIL LORD, il compito di IRON è quello di organizzare la ribellione della popolazione e vincere l'ultima battaglia contro l'invasore. L'azione di gioco si snoda in diverse importanti fasi che devono essere superate prima di arrivare ai combattimenti veri e propri. Innanzitutto è necessario aumentare il proprio carisma ed il rispetto della popolazione tramite tornei di rito con l'arco, gioco dei dadi e gare di braccio di ferro. Nei vari villaggi poi è possibile dialogare con la popolazione (in maniera molto semplice tramite il joystick) ed accrescere così la propria reputazione e venire a conoscenza di informazione utili. L'attacco poi a EVIL LORD deve avvenire dal castello paterno di IRON LORD. Da qui si apre una seconda fase di gioco con combattimenti in soggettiva, cioè si vede l'avversario come se il giocatore si trovasse in prima persona davanti a lui, e varie altre situazioni molto originali. Ma il gioco non è tutto qui, tra le normali «fasi» necessarie per completare il gioco vi sono quelle ispirate alla magia o agli avvenimenti sovrannaturali che nel medioevo erano parte integrante della cultura (se così si può chiamare) dell'epoca. Ma per non rovinarvi il gusto delle sorprese non voglio aggiungere altro se non quello di consigliarvi caldamente questo gioco specie se siete stati incalliti giocatori di Defender ed amate i games in cui i momenti «interattivi» sono molti e ben realizzati. Nel frattempo date un'occhiata alle foto in questa pagina (delle versioni Amiga - C64) e vi renderete sicuramente conto dell'accuratezza con cui è stato realizzato il gioco.

THE TUBE

Lo scopo del gioco è quello di sopravvivere a un fantastico viaggio all'interno di un sistema alieno denominato The Tube. Il tube è formato da otto segmenti, ciascuno dei quali è suddiviso in tre distinte zone. Il tuo compito è quello di navigare attraverso il sistema alieno cercando di abbattere le astronavi nemiche e sistemi di difesa. Un fattore vitale per la tua sopravvivenza è l'energia.
L'energia ti è indispensabile sia per navigare che per difenderti.
La tua astronave è equipaggiata da tre strumenti indispensabili:

Computer: ti fornisce automaticamente notizie utili.
Shields: schermi protettivi (ma occhio all'energia.
Smart: bombe altamente distruttive.

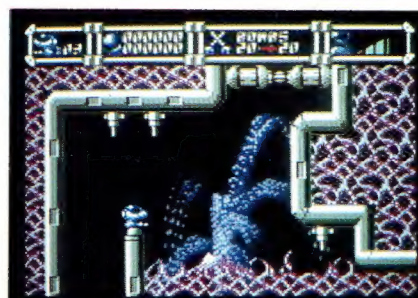
LE ZONE
1) Transfer zone.
È la zona di trasferimento da un segmento all'altro.
2) Defence Mechanism Tunnel.
È una zona speciale in cui vi sono le armi automatiche di difesa.
3) Capture area.
Ultima zona che permette il passaggio al segmento sucessivo.
Navigando verso l'alto ti addentri sempre di più nella zona, mentre navigando verso il basso si passa al segmento successivo. Questa zona è molto importante in quanto permette di ricavare energia dalle astronavi aliene che si trovano sulle piste d'atterraggio. Per attaccare una astronave aliena bisogna avvicinarsi e far si che i due musi delle navi siano uno di fronte all'altro, allineati.
Automaticamente il computer stabilisce un collegamento con il raggio traente. Compare una schermata del computer in cui bisogna mettere in giusto ordine alcuni cavetti. Una volta completato questo giochino logico si ha accesso all'energia. Nelle astronavi aliene vi sono anche dei cristalli d'energia che serviranno per finire l'ottavo segmento.

STRUMENTI PRESENTI SULLO SCHERMO.

Energy 7000 unità d'energia pro-astronave.
Distance distanza per finire la zona
Vdu schermo per i messaggi del computer.

CONTROLLO DEL GIOCO
Joystick in port 2
I tasti sono ridefinibili premendo R
f1 schermi On/Off - f3 smart bomb - f5 pausa - f7 fine missione - SHIFT per togliere la pausa.

CYBERNOID

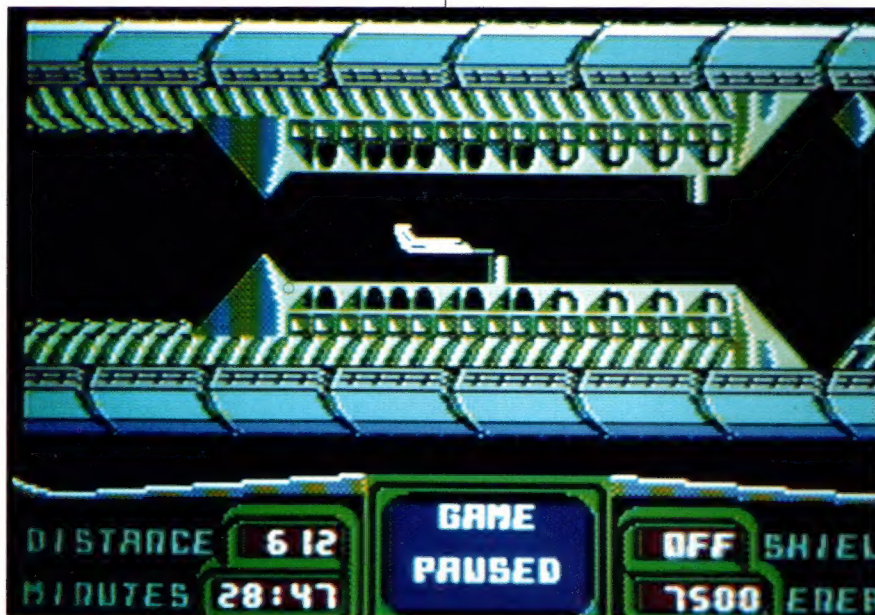
Scenario:
I depositi di magazzino (minerali, preziosi, gioielli) della federazione sono stati razziati dai pirati. Tu sei stato incaricato dalla federazione stellare al recupero del materiale rubato. La nave pirata ha attivato tutte le difese planetarie per ostacolarti nella tua missione entro il tuo tempo limite.
Il gioco:
Quando una nave pirata è stata distrutta essa lascia cadere il suo carico di oggetti rubati. Manovra la tua nave sopra/oltre gli oggetti per recuperarli. Certi oggetti modificano l'aspetto della tua nave mettendoti a disposizione alcune armi supplementari per i livelli più difficili.
Modi d'arma:
(ottenibili a seconda del livello di gioco e degli oggetti raccolti).

Tasto [1]...bombe altamente distruttive

Tasto [2]...mine d'impatto, depositate in punti strategici fanno saltare in aria le navi pirata.

Tasto [3]...schermi difensivi, rendono la nave temporaneamente indistruttibile

Tasto [4]...bombe a rimbalzo

Tasto [5]...bombe a ricerca

Dopo aver premuto il tasto, premere il FIRE per attivare l'arma.

présente

Une grande saga médiévale.

Votre oncle s'est emparé du pouvoir par les armes et vous partez reconquérir le trône.

Armé de votre courage et de votre épée, de nombreuses épreuves vous conduiront à prouver votre noblesse : tir à l'arc, bras de fer et 1er combat à l'épée en 3D.

Une aventure à grand spectacle, mêlant action et stratégie dans des décors authentiques et superbes...

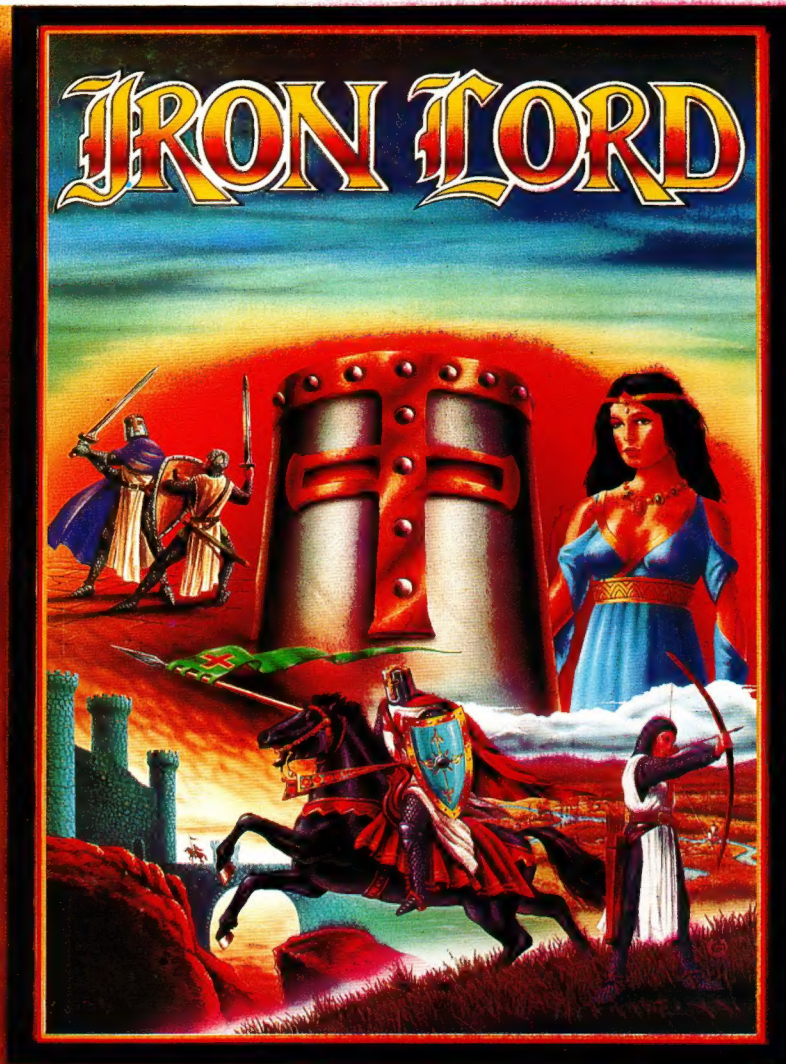



Photo d'écran ST

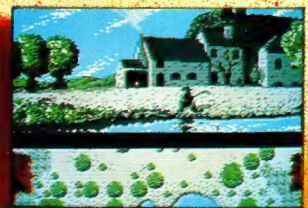



Photo d'écran C 64

Photo d'écran sur Amiga

Photo d'écran ST

Photo d'écran ST

Photo d'écran ST

Amiga, ST, PC : 299 F.
Amstrad et C 64 Disc : 199 F.
Amstrad et C 64 K7 : 159 F.

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Tél. (1) 48 98 99 00

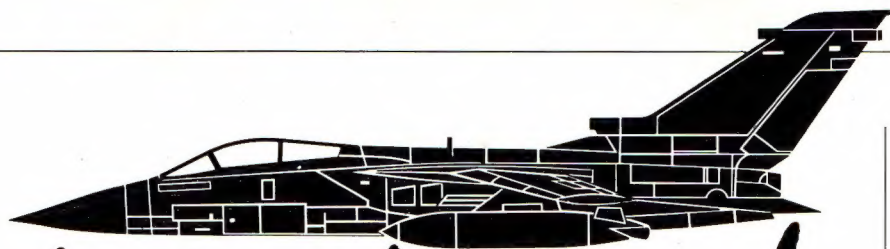
Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

La terra è minacciata da un grande asteroide che si sta avvicinando molto velocemente. L'unica persona in grado di fermare questa enorme massa di roccia che distruggerebbe l'intero pianeta è il professor Eyestrain.
Il tuo compito è quello di ritrovare lo scienziato scomparso in un ambiente molto vario popolato da indigeni e strane creature. Ogni tanto si possono raccogliere degli oggetti (passandoci sopra) che servono a completare la missione e a costruire il deflettore anti-meteora.
L'uso di questi oggetti è lasciato all'esperienza dell'esploratore che potrà servirsene quando lo riterrà più opportuno.
È importante raccogliere il più elevato numero possibile di questi gadget dato che alcuni sono indispensabili per passare gli schermi successivi. Ad esempio se non si raccoglie la pergamena non è posibile far decollare il pallone aerostatico. Per attivare l'oggetto raccolto è necessario che sia visualizzato in centro/basso allo schermo sopra l'omino nel riquadro.
Man mano che vengono raccolti altri oggetti vengono messi in catalogo ed è possibile vederli premendo i tasti (1) e (2). Per utilizzare l'oggetto, immediatamente sulla destra di quello che si sta adoperando, premere il tasto (S). Il vostro omino può venirvi in aiuto in alcune situazioni premendo il tasto (T).
In questo caso compare l'oggetto che se raccolto o utilizzato vi permette di procedere nel gioco. Alcuni oggetti hanno un campo d'azione molto piccolo come ad esempio l'aspirapolvere che vi permette di volare nell'area sopra di esso.
Terramex è quindi uno stupendo gioco di strategia con grafica dai disegni animati che richiede molta fantasia e pazienza per essere completato.

Alcuni consigli:
- L'ombrello è indispensabile quando si salta dalle nuvole o da precipizi.
- Provate a saltare nel pozzo premendo il tasto fire del joystick.
- Il flauto incanta i serpenti.
- Per uscire dalle gallerie sotterranee è indispensabile l'ombrello.
- La cassa con la scritta ACME serve per generare un ponte.
- Per certi salti (tra le nuvole) è necessaria la rincorsa.
- Per controllare la rotta del pallone è necessario procurarsi la pompa per la spinta.

PRO TENNIS TOUR

Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION

È necessario un joystick che si collega alla port 2. Un secondo joystick da collegare alla port 1 può essere usato come alternativa al comando a tastiera o spinta motore. Vi chiediamo di studiare attentamente queste istruzioni anche se avete una grande esperienza di volo. Iniziate riesaminando il quadro degli strumenti con il quadro «sullo schermo» di fronte a voi. Gli strumenti sono descritti da sinistra a destra sul quadro.

STRUMENTI - RPM - Giri al minuto dei motori.
Mostra la potenza dei motori. Lo strumento diventa color porpora all'accensione del post combustore . I postcombustori producono una forte spinta, ma sono molto assetati di carburante. Ricombustore (reheat) e postcombustore (afterburner) sono termini equivalenti. La spinta può essere comandata manualmente (tasto o joystick supplementare) o automaticamente tramite valvola di regolazione automatica.

HDG - Angolo di rotta dell'aereo.
Questa è la bussola. Mostra la direzione in cui sta andando l'aereo (rotta), in relazione al Nord magnetico. Mostra i gradi da 0 a 360 in senso orario dal Nord magnetico. Un giro completo e ritorno alla direzione di partenza è un giro di 360°. Un mezzo giro per arrivare alla direzione opposta è un giro di 180°.
Un giro ad angolo retto o quarto di giro di 90°. Le direzioni fisse di Nord, Est, Sud, Ovest sono 0, 90, 180 e 270° magnetici. Quindi, se si è su una rotta di 90° magnetici, un giro di 90° a destra porterà su una rotta di 180° magnetici.

RMI Radar - indicatore magnetico.
Questo indicatore punta sempre verso la pista di atterraggio o verso l'aereo nemico; per esempio quando è giù a destra, il «bersaglio» (pista o aereo) è di dietro a destra. Ricordate che questo strumento mostra la situazione come in una pianta e permette di girare l'aereo in modo da tenere in vista la pista o l'aereo nemico.

BGR - Rilevamento del bersaglio (pista o aereo).
Questo mostra la direzione del bersaglio in relazione al nord magnetico. In effetti è la rotta da seguire per raggiungere subito il bersaglio. È una rappresentazione digitale della direzione dell'indicatore RMI.

SERNo - Numero di serie.
Questo è il numero dell'aereo che stai usando. Se distruggi questo aereo schiantandolo al suolo, in un combattimento, ti verrà dato un nuovo aereo con il numero successivo.

INDICATORE DI VELOCITÀ RELATIVA (ASI) Mostra la velocità.
Per il principiante, uno degli aspetti particolari dell'aviazione è che questo strumento non indica realmente l'esatta velocità dell'aereo. Dato che esso misura la resistenza dell'aria dovuta alla velocità dell'aereo è facilmente intuibile che mentre l'aria si dirada con l'altitudine, per la velocità reale l'ASI indicherà sempre meno. L'uso di questo strumento di lettura non è così pazzesco come sembra, poiché l'ala «sente» la diminuzione dell'aria e quindi sviluppa meno forza ascensionale. Quindi la presentazione dipende strettamente dall'ASI. L'ASI è tratto in nodi (miglia nautiche per ora), 100 nodi = 115 miglia per ora. Normalmente questo display è analogico e digitale, comunque quando la valvola di regolazione automatica è in funzione, la parte digitale mostra la velocità richiesta. In questo modo, la leggenda diventa AMI.

CONTATORE DI MACH - Mostra il numero di Mach.
Il numero Mach è la velocità di un aereo, espressa come frazione della locale velocità del suolo. Questo strumento è la base del volo ad alta velocità. Per il pilota, questa è la «velocità» più di qualsiasi altra misura. La velocità locale del suolo varia leggermente con l'altitudine, essendo di circa 670 nodi al livello del mare ed andando sotto i 600 nodi nell'aria fredda ad alta quota. Quindi Mach 2,0 a 30.000 piedi è circa 1200 nodi. Qualsiasi velocità superiore a Mach 1 viene considerata «supersonica».

HORZ - Orizzonte artificiale.
Questo importante strumento è sempre in centro sul quadro ed è il centro della strumentazione di scansione del pilota. Esso mostra al pilota l'assetto di beccheggio e rollio. È importantissimo leggere correttamente il display: la linea più piccola al centro rappresenta l'aereo visto dalla coda che guarda in avanti ed è sempre fissa al «vetro» dello strumento, la linea più grossa rappresenta l'orizzonte e segue l'orizzonte reale. Se l'aereo prende

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

Edi Grafi.Co

WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

quota con un giro a destra, il simbolo piccolo sarà sopra alla linea con l'ala destra più vicina alla linea. Per riprendersi quando si è disorientati, fare rollare l'aereo finchè il segnale lampeggiante del cielo non si trova al vertice, poi tirare o spingere per portare il simbolo dell'aereo sulla linea dell'orizzonte.

ILS - Sistema di atterraggio strumentale.
Un raggio sottile di onde radio viene trasmesso dalla pista lungo la traiettoria di avvicinamento. Due strumenti ricevono questo segnale: il «Glidescope». (G/S) a sinistra dell'orizzonte artificiale per la guida verticale verso la pista, ed un «localizzatore» sopra l'orizzonte artificiale per la guida orizzontale verso l'asse della pista. Se per esempio, le lancette sono a destra e sotto i segni intermedi, la posizione corretta si trova a destra e al di sotto dell'aereo. Il pilota dovrebbe aumentare la velocità di discesa, e girare un poco a destra. Per ristabilire la corretta traiettoria di volo, si devono fare delle regolazioni in senso opposto.

DIST - Distanza dalla pista e dall'aereo nemico.
Questa è mostrata in miglia nautiche. Un miglio nautico = 1,15 miglia. Normalmente il cannoneggiamento non è efficace oltre 0,5 miglia nautiche. Avvicinando la pista, la vostra quota dovrebbe essere di 300 piedi per miglio nautico, per esempio 3,0 miglia nautiche a 900 piedi.

VSI - Indicatore della velocità verticale.
Questo strumento è a destra dell'orizzonte artificiale. Esso mostra la velocità verticale di salita (lancetta al di sopra della posizione centrale) o la velocità di discesa (lancetta al di sotto della posizione centrale). Viene usato per aiutare a mantenere il volo orizzontale o per regolare una velocità di discesa costante per avvicinamento e atterraggio.

ALT - Altimetro.
Mostra la quota dell'aereo in piedi. La parte digitale del display mostra le migliaia di piedi, la lancetta mostra le centinaia. Un giro completo della lancetta è mille piedi.

E/ALT - Quota del nemico.
Mostra la quota dell'aereo nemico di cui è stata rilevata la traiettoria dalla lancetta del RMI.

FUEL - Carburante.
Mostra il contenuto totale di carburante nei serbatoi. Quando il contenuto è a ze-

ro i motori si spengono; si può mantenere la velocità in volo planato ed è possibile un atterraggio «ad elica ferma».

AMUN - Munizioni.
Mostra quante munizioni restano.

FLAP - Ipersostentatore.
Mostra la posizione degli ipersostentatori (usati per il volo lento).

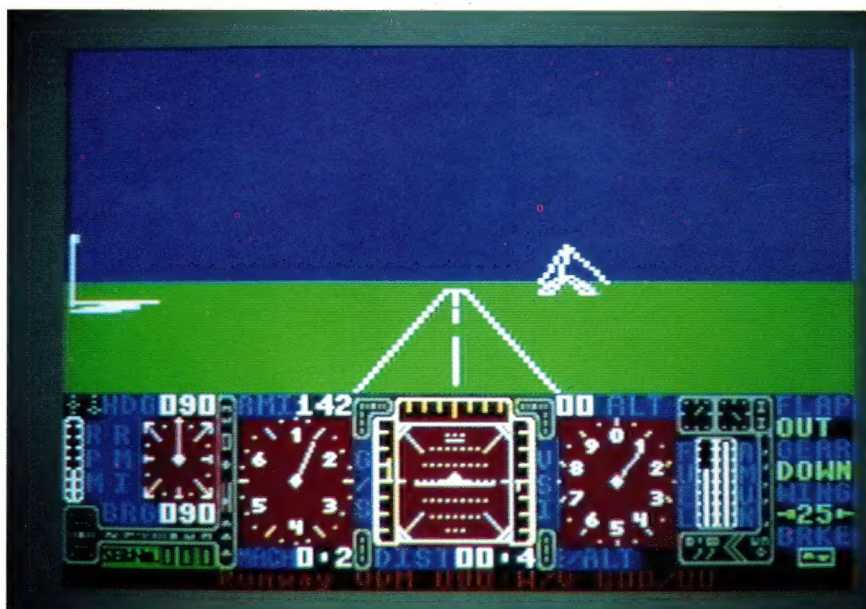
GEAR - Carrello.
Mostra la posizione del carrello di atterraggio. La velocità massima per abbassare il carrello è di 300 nodi.

WING - Ala.
Mostra l'inclinazione delle ali in gradi (inclinate per volo veloce).

BRKE- Freno.
Questo è un doppio indicatore «A» per il funzionamento dell'aereofreno e «W» per il funzionamento del freno ruote. Notate che entrambi possono essere inseriti e che sono comandati indipendentemente.
FLIGHT CONTROLS - Comandi di volo.
Joystick port 2 e pulsante per far fuoco - Joystick port 1 o tasti: (<)/(?) per la spinta del motore.
Barra spaziatrice = freno ruote disinserito.
B = Freno ruote inserito.
W = Ritrae l'aereofreno.
S = Estrae l'aereofreno.
R = Ritrae gli ipersostenitori.
F = Estrae gli ipersostenitori.
T(1) = Carrello su.
G = Carrello giù.
Q = Congegno di mira disinserito.
A(1) = Congegno di mira inserito.
E = Valvola di regolazione manuale.
D = Valvola di regolazione automatica.
H = inclinazione dell'ala indietro.
Y = Inclinazione dell'ala in avanti.
Return = Sedile catapultabile.
COMANDI DEL SIMULATORE
1 = Visibilità a campo lungo.
2 = Visibilità a campo corto.
3 = Visibilità diurna.
4 = Visibilità notturna.
6(2) = Diminuisce la frequenza di risonanza del postcombustore.
7(2) = Aumenta la frequenza di risonanza del post combustore.
0 = Consenso dati da terra.
+ = Solo dati dalla zona.
— = Disabilita la visibilità del suolo.
f1(2) = Torna al menù.
f3 = Inversione barra comando.
Solo per addestramento:
f5 = Resettaggio avvicinamento linea centrale.
f7 = Resettaggio avvicinamento.
Return = Resettaggio pista.
Nel combattimento aereo:
P = Permesso di atterrare.
Note:
(1) Tasto attivo quando l'aereo è in volo
(2) Tasto attivo quando l'aereo è fermo a terra.
MODI DEL SIMULATORE E LIVELLI DI ABILITÀ.
Su questo simulatore vi sono 2 modi e diciasette livelli di abilità, si cambiano selezionando la pagina titolo (tasto f1) e seguendo le istruzioni. In tutti i modi, il livello di abilità influisce sulla direzione e sulla forza del vento; più alto è il numero, più difficile è il vento durante il decollo e l'atterraggio. Nel modo AIR TO AIR COMBAT (combattimento aria aria) il livello di abilità altera anche l'abilità dell'aereo nemico, sia nell'evitare i tuoi attacchi che nello sviluppare i suoi attacchi. Il numero più alto lo rende più pericoloso.
Nel modo TRAINING (addestramento) vengono impedite tutte le forme di caduta, ma il margine dello schermo lampeggia quando sarebbe successo un incidente. Nel modo di combattimento aria-aria, l'aereo deve salire oltre i 6000 piedi. Il combattimento aria-aria verrà ora fissato per tutte le altezze. Per il permesso di atterraggio, l'aereo deve essere al di sotto dei 5000 piedi, le armi disarmate; l'aereo deve essere a più di due miglia dall'aereo nemico.

FILOSOFIA DELLA PROGETTAZIONE DEL SIMULATORE.
Il marchio di Doctor Soft è l'autenticità. Nel mondo della simulazione di volo con micro computer, non ne troverete nessuno più accurato o realistico entro i limiti dell'hardware. È stata seguita questa filosofia durante la progettazione e lo sviluppo del Twin Tornado. Il Tornado è un aereo molto sensibile ed è stata data una particolare attenzione alla produzione di una alta velocità d'immagine, necessaria per una autentica manovra di combattimento. Quando la vista di una persona è fissata su un oggetto, i dettagli circostanti vengono esclusi dal cervello. Poichè le routines visive del computer richiedono una considerevole capacità di elaborazione, i comandi sono fatti in modo da potere eliminare delle parti della visuale per mantenere un'alta velocità d'immagine. Noi evitiamo arcade sprites e ci concentriamo sulla grafica del vettore, che è il modo migliore per mostrare il campo reale, profondità 3D, prospettiva e orientamento. La strumentazione è molto completa. L'aereodinamica e la posizione spaziale sono trattate in 32 bit aritmetici fino ad una precisione superiore a 0,5 pollici.

ANGOLO FRECCIA.
L'aereo Tornado può variare il suo angolo di freccia positivo da 25 a 68 gradi. Per l'atterraggio ed il pattugliamento, le ali sono a freccia negativa relative. Per il volo ad alta velocità sono a freccia positiva per aumentare il numero di Mach critico delle ali e per ridurre la resistenza aereodinamica. A velocità relative al di sotto di 220 nodi, dovrebbero essere negative e a Mach 0,6 o più, dovrebbero essere positive. Devono essere negative prima di selezionare l'ipersostentatore, dovrebbero essere completamente ritratte prima dell'inclinazione all'indietro.
Velocità relativa indicata (IAS) in nodi: inclinazione minima, ipersostentatore intero Min. 120 - Max. 250 - Normalmente 150 circa. Inclinazione massima, no ipersostentatore Min. 220 - Max 730.

NOTE PER IL PILOTA
Rullaggio sulla pista.
Sbloccate il freno ruote, aumentate la valvola di regolazione e mantenete la velocità sotto i 50 kts finchè siete sulla pista.

DECOLLO
Controllate la lunghezza della pista, freno ruote inserito, aereofreno inserito, ipersostentatore fuori e inclinazione in avanti. Aumentate la potenza di spinta al massimo. Quando sarete a piena potenza, sbloccate il freno ruote e prendete nota delle condizioni del vento. A 130 kts tirate indietro alzando il muso, finchè l'aereo lascia il suolo, poi fate rientrare il carrello. Mentre la VSI aumenta, spingete la barra in avanti per mantenere un basso angolo di salita. A 190 kts IAS, ritirate gli ipersostenitori. Accelerare fino a Mach 0,6 (inclinando le ali a Mach 0,4). Tirate indietro la barra e salite al vostro livello di volo. Se la velocità diminuisce, aumentate leggermente la potenza di spinta.
AVVICINAMENTO
Quando viene accordato il permesso di atterraggio, il simulatore posizionerà sempre l'aereo pronto per raggiungere la linea centrale della pista. Durante l'avvicinamento il pilota deve posizionare il suo aereo al centro del fascio radio ILS e volare giù verso la pista a 160 kts con le ali in avanti, gli ipersostenitori in fuori ed il carrello giù ad un'altezza di 300 piedi/miglio (es: 5 miglia/1500 piedi). Per localizzare il centro del raggio ILS, volare ad angolo verso la pista finchè il BRG uguaglia il pista QDM. A questo punto l'aereo deve essere girato direttamente verso la pista. Gli indicatori ILS dovrebbero ora ripondere a piccole regolazioni dell'assetto dell'aereo per ottenere la posizione precisa. I venti obliqui vengono compensati dirigendosi sufficentemente nel vento per annullare qualsiasi spostamento.
ATTERRAGGIO
Avvicinarsi alla pista, disinserire la valvola di regolazione automatica e ridurre la velocità a 130 kts; il carrello deve essere giù e i freni ruote disinseriti. Effettuare la richiamata finale riducendo la velocità di discesa e la spinta. Quando toccate il suolo, spingete la barra in avanti e usate il volante del muso per matenersi sulla linea centrale. Controllate che la valvola di regolazione automatica sia disinserita, selezionate il freno e riducete la spinta al minimo.
NAVIGAZIONE
Fondamentalmente la navigazione consiste nell'essere in grado di visualizzare le direzioni della bussola a 360 gradi (vedere HDG). La pista «QDM» è semplicemente la direzione della pista all'estremità dell'atterraggio (come ILS) verso l'estremità del decollo. Per trovare il punto giusto da cui iniziare l'avvicinamento quando si è lontani dal circuito, prima di tutto puntate diritto al campo. Ora HDG è uguale a BRG. Il BRG che vorremmo vedere è l'estremità della pista (QDM). Se il BRG è superiore al QDM, girate a destra per aumentare HDG; se il BRG è inferiore, girate a sinistra per diminuire HDG. Un modo grossolano ma efficace per allinearsi quando la pista è troppo lontane per poterla vedere chiaramente.
COMBATTIMENTO
Assicuratevi di essere nel modo combattimento prima di decollare. Armate l'artiglieria quando scorgete l'aereo nemico. In questo modo si inserisce anche il congegno di mira.
Girate verso l'indicatore e prendete nota della distanza e quota del bersaglio.
Se siete ad una quota simile, dovreste vedere l'altro aereo vicino all'orizzonte come un piccolo punto. Ricordate che è ancora molto lontano e che gli altri dettagli saranno visibili quando sarà più vicino, ma potreste riuscire a recepire qualche indizio circa la sua direzione di viaggio.
Gli attacchi frontali potrebbero avere successo, ma l'opportunità di fare fuoco sarà molto breve. Girare dietro all'altro aereo è un un attacco classico e inizialmente contro il computer è l'attacco più facile. State attenti alla quota per evitare di essere attirati troppo vicino al suolo. Conservate le munizioni, usando brevi raffiche. Un errore fatale e molto comune è la perdita del controllo della velocità. Troppo veloce in rapporto all'altro aereo e sorpassereste il vostro nemico e diventereste un facile bersaglio. Troppo lenta e potreste fermarvi o uscire di rotta. Ma ricordate che potete virare più strettamente a velocità più bassa per tenere il nemico in vista. Quando virate per un attacco, potete attaccare tagliando diagonalmente il suo diametro di virata. Potete ugualmente perdere la velocità in eccesso facendo larghe virate e/o salendo... Buona Caccia!
ELENCO DEI CONTROLLI DI EMERGENZA:
In tutti i casi di danneggiamento, a meno che non si tratti di un danno leggero, tentate di interrompere il combattimento e di atterrare alla base per le riparazioni.
DANNO AGLI STRUMENTI: Usate i segnali visivi esterni per rimanere in controllo. Se disorientati a un livello basso, effettuate l'espulsione.
CATTIVO FUNZIONAMENTO: Inclinate subito le ali in avanti. Ritraete il carrello e l'ipersostentatori per minimizzare la resistenza. Effettuate un avvicinamento rapido più rapido del normale. Tentate di fare un giro se l'avvicinamento non riesce.
Effettuate l'espulsione se l'atterraggio non è possibile.
DANNO AGLI IPERSOSTENTATORI: Effettuate l'avvicinamento a 200 nodi per tenere conto di una più alta velocità di stallo. Usate i freni ruota e gli aereofreni il più presto possibile dopo l'atterraggio.
ATTERRAGGIO SENZA IL CARRELLO: Possibile se il contatto con la pista è molto lieve. Fate un giro se l'avicinamento non è stabile. Fate attenzione a non effettuare l'espulsione quando siete capovolti vicino al suolo. Le espulsioni effettuate a meno di 90 gradi di inclinazione sono sicure. Dopo l'atterraggio, occuparsi dei danni entrando nell'hangar di manutenzione.